

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Katedra žurnalistiky

**Dětský časopis Čtyřlístek,
jeho grafické srovnání v letech 1980 a 2000**

**Children's magazine Čtyřlístek and its graphic comparison in years 1980
and 2000**

Bakalářská diplomová práce

Kateřina Moravcová

Vedoucí práce: Prof. PhDr. Stanislav Hubík, CSc.

Olomouc 2014

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, literatura a další zdroje, které jsem v práci použila, jsou uvedené v seznamu použité literatury.

Celkový počet znaků včetně mezer: 73 508

V Olomouci dne 16. dubna 2014

Kateřina Moravcová

Děkuji vedoucímu mé práce Prof. PhDr. Stanislavu Hubíkovi, CSc. za ochotu, trpělivost a cenné rady.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá dětským časopisem Čtyřlístek, konkrétně pak sleduje jeho vývoj po grafické stránce v letech 1980 a 2000. V teoretické části práce se věnuje teorii komiksu, jeho charakteristikou a popisem jednotlivých částí, ze kterých se skládá. Dále uvádím co to je Čtyřlístek, soustředím se na popis jeho autorů. Praktická část práce popisuje grafické rozdíly v příbězích vydané v roce 1980 a 2000. Sledováno je patnáct různých kritérií, podle nichž je grafiku Čtyřlístku srovnávala.

Abstract

This bachelor's thesis discusses the children's magazine Čtyřlístek, especially its visual development in years 1980 and 2000. In the theoretical part, the thesis presents the theory of comics, its characteristic and outlines the individual parts the comic is made of. Then the thesis focuses on Čtyřlístek, identifies what it is, examines its authors. The practical part of the thesis describes the graphical differences in the stories issued 1980 and 2000. It addresses fifteen different criteria on which the graphics of Čtyřlístek are compared.

Klíčová slova

komiks, stavba komiksu, Čtyřlístek, Němeček, Štíplová, grafika, grafické srovnání

Key words

comics, structure of comics, Čtyřlístek, Němdček, Štíplová, graphics, graphic comparison

Kapitola 1 Obsah

1.	Úvod	6
2.	Uvedení do problematiky komiksu.....	8
2.1.	Definice.....	8
2.2	Historie	10
2.3	Stavba komiksu.....	11
2.3.1	Text a obraz	15
2.4	Výroba komiksu	17
3	Co je to Čtyřlístek?.....	18
3.2	Autoři Čtyřlístku.....	20
4	Shrnutí teoretické části	22
5	Grafické zpracování	23
6	Grafické srovnání Čtyřlístku	26
7	Závěr	37
8	Seznam literatury	41
9	Seznam tabulek	42
10	Seznam příloh	43
11	Přílohy.....	44

1. Úvod

Tématem mé bakalářské práce je Čtyřlístek, konkrétně jeho srovnání po grafické stránce v letech 1980 a 2000. Téma jsem si vybrala, neboť mi připadá blízké. Čtyřlístky jsem jako dítě četla pravidelně, proto jsem se rozhodla, se k němu nyní vrátit. Chtěla jsem zjistit, jaký je rozdíl ve Čtyřlístcích, které jsem četla já a mezi těmi, které četli mí rodiče. Dalším důvodem, proč jsem si vybrala právě Čtyřlístek a obecně komiksy je fakt, že teorie komiksu, na kterou jsem narazila v rámci studia, mě zaujala více, než ostatní obory. Fascinuje mě, že o něčem tak obyčejném jako jsou komiksově příběhy, se píšou teoretické spisy a odborníci danou problematiku studují mnoho let. Přitom většinu komiksových čtenářů by ani nenapadlo, že jejich oblíbený komiks je ve skutečnosti uměleckým dílem a že za výrobou komiksu stojí pevná pravidla.

Má práce se snaží odpovědět na tři hlavní otázky. Snažím se vysvětlit co je to komiks obecně, vyložit jeho strukturu, charakterizovat jeho stavební prvky a popsat jak vzniká. Druhá otázka se týká Čtyřlístku obecně. Popisuji okolnosti jeho vzniku, představuji jeho autory i samotný komiks. Poslední, čím se ve své práci zabývám, je samotná komparace sledovaných ročníků. Zvolím si několik kategorií, ve kterých budu oba ročníky srovnávat. Budu postupovat systematicky, spočítám dané indikátory a následně je vzájemně porovnam.

Při volbě odborné literatury jsem hledala takové publikace, jež mi připadaly nejvěrohodnější. Při prvotním čtení informací o komiksu jsem si uvědomila, že jména některých teoretiků se stále opakují. To byl důvod, proč jsem si našla jejich literaturu a považovala ji za stěžejní. Opěrnými body se mi tak staly dvě knihy. Od Scotta McClouda publikace Jak rozumět komiksu a Stavba komiksu od Thierryho Groensteena. Z českého prostředí jsem za základní literaturu vybrala Studia komiksu: možnosti a perspektivy od pánů Foreta, Kořínka, Prokúpk a Jareše. Doplňující literaturu, týkající se grafiky, designu a podobně jsem hledala na doporučení. K závěrečné komparaci jsem samozřejmě použila samotné Čtyřlístky. Příběhy z roku 1980 jsem našla v jednom ze svázaných vydání příběhů Čtyřlístku, ročník 2000 mám v klasické tj. časopisové vazbě.

Při rozhodování, který komiks budu blíže zkoumat, bylo stěžejní kritérium původu komiksu. Chtěla jsem studovat český komiks, tudíž zahraniční varianty typu Spider Man, Kačer Donald a podobně nepřicházely v úvahu. V českém prostředí je několik stálých titulů, jež vycházejí v komiksově podobě avšak ani jeden není tak stálý jako Čtyřlístek. Stálost a všeobecná známost časopisu byly stěžejními kritérii při výběru zkoumaného časopisu.

Čtyřlístek se jistě dá zkoumat mnoha různými způsoby. Dají se zkoumat způsoby vyprávění, zda autor změnil styl psaní ve zkoumaném období, jestli se změnila charakteristika nebo vzhled hlavních postav, jestli se mění nebo zůstává stejné prostředí, ve kterém se děj

odehrává. Napadlo mě taky, že jsem si mohla vybrat pouze jeden zkoumaný prvek a tomu se věnovat podrobněji. Já jsem se ale rozhodla zkoumat grafické rozdíly ve Čtyřlístku. Vybrala jsem si dva ročníky, jejichž rozdíl dvaceti let pokrývá období před o po komunistické.

Chtěla bych popsat rozdíl, který čtenář uvidí po tom, co si otevře Čtyřlístek z roku 1980 a co uvidí o dvacet let později. Zaměřím se na to, zda se autorský styl výroby komiksu změnil, jestli se hrdinové Čtyřlístku přizpůsobují době, ve které je jejich časopis vydáván, jestli je vizuální stránka odlišná nebo zůstala stejná.

2. Uvedení do problematiky komiksu

2.1. Definice

Definice komiksu nejsou jednotné, existuje jich velké množství. Přesto však lidé obecně mají jakési povědomí o tom, co to znamená komiks, není však úplně ani přesné a neshoduje se s akademickou obcí. Proto zde uvádím názory několika předních teoretiků a jejich poznatky a názory na to, jak toto umění jednoznačně definovat.

David Kunzle ve svém díle *The Early Comic Strip* uvedl čtyři podmínky komiksu: „Podle mé definice musí „komiks“, nesejde na tom, z jaké doby či země, respektovat čtyři podmínky: 1) musí se prezentovat jako sekvence oddělených obrazů; 2) obraz v něm musí převládat nad textem; 3) komiks musí být vytvořen se záměrem reprodukování a objevit se na tištěném nosiči, tedy na nosiči určeném pro masové šíření; 4) sekvence musí vyprávět příběh současně myšlený i aktuální.“ (Kunzle 1973: 2- citováno dle Groensteen 2005: 26)

S touto definicí nesouhlasil americký badatel Bill Blackbeard. Popřel všechny její body a vytvořil svou definici: „Dramatické vyprávění nebo série vzájemně propojených krátkých příběhů o vracejících se a rozeznatelných postavách, pravidelně vydávané po epizodách s otevřeným koncem a vyprávěné ve formě po sobě jdoucích obrázků, které často obsahují dialogy uzavřené v bublinách nebo jejich ekvivalentech a většinou s minimálním narativním textem.“ (Blackbeard 1974: *Funny world*- citováno dle Groensteen 2005: 26-27)

Groensteen však nepodporuje ani jednu ze zmiňovaných definic. Tvrdí, že jsou vymyšlené přímo na míru tak, aby potvrdzovaly jiné autorovo tvrzení. Například třetí Kunzlova podmínka podporuje fakt, že si jako stěžejní bod svého díla *Historie komiksu* vybral knihtisk.

Teorií komiksu se zabývají i francouzští odborníci. Na těžko vytvořitelnou definici komiksu upozornil i Pierre Couperie a to již v roce 1972: „Komiks je asi vyprávění (ale nemusí být nutně vyprávění...), představované obrázky stvořené rukou jednoho či více umělců (jde o to eliminovat film a fotoromán), obrázky fixními (na rozdíl od animovaného filmu), mnohačetnými (na rozdíl od cartoons) a seřazenými vedle sebe(na rozdíl od ilustrací a románu v rytinách...). Avšak tato definice se dá velmi dobře použít i na trajánský sloup či tapiserii z Bayeux.“ (Couperie 1972: 9-13- citováno dle Groensteen 2005: 27) Zároveň dodává, že určujícími kritérii není ani užití bublin, způsob šíření a ani oddělení obrázků.

Dalším teoretikem je Will Eisner, který v souvislosti s definicí komiksu užívá pojem *sekvenční umění*. Uspořádáme-li jednotlivé obrázky do *sekvence* neboli sledu, nabývají formy komiksu. (McCloud 2008: 6)

Na tuto definici dále navazuje i McCloud, který komiks popisuje jako „ záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených obrazů, určenou ke sdělování informací nebo vyvolání

estetického prožitku.“ (McCloud 2008: 9) Přes všechny zmiňované definice Groensteen tvrdí, že je takřka nemožné stanovit „jakékoli definiční kritérium, jež by mělo všeobecnou platnost.“ Svůj názor dokládá popřením dvou tvrzení, jež bývají ve stanovení definic klíčové.

A) Začlenění verbální výpovědi do obrazu

Přestože je obvyklé, že se tyto prvky v komiksu skutečně objeví, nejedná se nutně o pravidlo. Tato vlastnost je spíše nahodilá, nikoli nutná. Příkladem mohou být němé komiksy, které se rozšířily z Německa koncem 19. století.

B) Výskyt alespoň jedné identifikovatelné postavy v toku

Groensteen uvádí šest způsobů, jak lze toto pravidlo obejít:

1. První způsob označuje za radikální, podle něj stačí, aby v příběhu nefigurovala žádná lidská bytost.
2. Druhý způsob je umírněnější verzí prvního případu. Postava sice existuje, nejde ale vidět. Její přítomnost je příjemci vsugerována „podprahově“.
3. Způsobem jak popřít postavu může být i fyzická neidentifikovatelnost v příběhu. Její rysy, hlavně pak obličej, jsou schválně pomíjeny
4. „Stálost“ je narušena v případě, kdy je její grafické zpracování změněno, upraveno. Tělesná schránka postavy je vyobrazena v několika podobách.
5. Individualita postavy se ztrácí, má-li podobné či dokonce shodné rysy s ostatními postavami v příběhu. Její identita pak není jednoznačná.
6. Posledním případem je omezenost postav pouze na jednu roli. Aktéři se obnovují.

2.2 Historie

Stejně jako je nejednoznačná definice komiksu, podobně složitě můžeme bádát po historii a vzniku komiksu. Každý z teoretiků má jiný názor na to, co komiks je, tudíž logicky každý jeho vznik datuje do jiné doby. Scott McCloud považuje za předchůdce komiksu egyptské hieroglyfy. Dále zmiňuje tapisérii z Bayeux, která sice není považována za komiks, nicméně splňuje kritéria obsažená v McCloudově definici komiksu. Dalšímu historickému vývoji nevěnuje velkou pozornost, nejzásadnějším momentem v dějinách komiksu označuje vynález tisku. A to nejen v souvislosti s komiksem ale tištěným písmem celkově.

Díky objevu vynálezu tisku se umělecké formy dostaly k široké veřejnosti. Před jeho vynálezem šlo o výsadu mocných a bohatých.

Na přelomu 18. a 19. století se v anglofonním prostředí začaly pravidelně objevovat první komiksové stripy humorného charakteru. Jednalo se o jedny z prvních masově tištěných forem moderního komiksu. Říkalo se jim *comics strips*, zkráceně *comics*. Název se zachoval až do současnosti, přestože spousta současných komiksů již nemá charakter vtípu.

Za otce komiksu je, podle Groensteena, považován Rudolph Töpffer. Jeho díla vznikala v polovině 19. století a jako první v Evropě ukazovala propojenost slov a obrázků. Jeho satirické obrázkové příběhy využívaly karikaturu a ohraničení panelů. Töpffer však potenciálu komiksu nevyužil a považoval jej pouze za zábavu. McCloud za první významnou osobnost v historii komiksu považuje Williama Hogartha, který působil již v první polovině 18. století. Za otce moderního komiksu však považuje již zmiňovaného Töpffera.

Po většinu 20. století bylo označení *komiks* považováno za hanlivé, autoři si proto raději nechali říkat *ilustrátor*, *komerční výtvarník* či *karikaturista*. Jedním z takových autorů je Lynd Ward, který vytvářel dřevoryty. Jeho výtvořky jsou považovány za moderní bajky, do kategorie komiksů však bývají málokdy řazeny. Podobně je na tom i Max Ernest a jeho dílo *Une Semaine de Bonté*. Vytvořil sekvenci mnoha koláží viktoriánských knih, které jsou považovány za velkolepé umělecké dílo 20. století a přestože zde klíčovou roli hraje sekvenčnost, ke komiksům přiřazovány nejsou.

2.3 Stavba komiksu

K vysvětlení toho, jak komiks funguje, je nutné se nejdříve seznámit s jeho dílčími částmi. Vycházím z knihy T. Groensteena, který přehledně jednotlivé části komiksu seřazuje a vysvětluje jejich funkci.

Viněta, jak ji charakterizuje Groensteen, je prostorová výseč izolovaná bílým místem, mezerou, a uzavřená rámečkem, který zajišťuje její celistvost. (Groensteen 2005: 41) Někdy se vyskytují i jiné pojmenování pro vinětu např. panel (panel) a rámeček (frame). Tyto výrazy užívají zejména angloameričtí teoretici, toto označení však dostatečně nerozlišuje rozdíl mezi vinětou a rámečkem. Groensteen vinětu charakterizuje pomocí tří spaciotopických parametrů:

1. Tvar viněty- geometrický parametr, který rozlišuje vinětu obdélníkovou, čtvercovou, kruhovou apod.
2. Plocha viněty- geometrický parametr- plocha měřitelná ve čtverečních centimetrech
3. Poloha viněty-umístění na stránce i v celém díle

Posledním zmiňovaným parametrem se Groensteen zabývá nejvíce. Popisuje vztah mezi vinětami a hyperrámecem, který může být dvojího druhu. První případ popisuje homomorfní vztah, kdy viněta i hyperrámec nabývají stejného tvaru. Opakem je vztah heteromorfní, který popisuje rozlišné tvary viněty a hyperrámce.

Dalším důležitým stavebním prvkem komiksu je **bublina**, časté je i označení *obláček*. Je to místo, kde jsou zaznamenávány jednotlivé promluvy postav. Angloameričtí odborníci bublinu označují termínem *speech balloon*. Označení vzniklo na základě vnější podobnosti, bubliny bývají totiž nejčastěji oválné. Groensteen popisuje návaznost bublin na viněty a jejich vztah. Tvrdí, že mezi nimi existuje hierarchie, kdy bublina je vinětě podřízena. Toto tvrzení dokládá skutečností, že viněta bez bubliny se vyskytovat může, ale bublina bez viněty nikoli. Jako další důkaz dokládá argument, že bublina je pouze podmnožinou a spolu s obrazem tvoří obsah viněty. Groensteen tak rozlišuje čtyři stupně vztahu mezi bublinou a vinětou:

1. Vztah, který do opozice staví dvě formy.
2. Hlubinný vztah.
3. Vztah mezi dvěma plochami, jinak též vztah proporcí
4. Stanovení poloh bubliny uvnitř viněty (Groensteen 2005: 88)

Groensteen dále popisuje rozdíl mezi „zónou textu“ a „zónou obrazu“. Textová zóna respektuje dvourozměrnost papíru, tzn. plošnost. Naproti tomu obraz je schopen vytvářet iluzi třetí dimenze, hloubky. Tato nesourodost dává vzniknout napětí vně viněty.

Rozmístění textu a obrazu ve vinětě popisuje i dále, kde upozorňuje na „efekt zamlčení.“ Říká, že je jedno zda-li autor vkládá bubliny do předem připraveného pole nebo zda je prostor bubliny vyznačen ještě před tím, než do viněty začne malíř kreslit obraz, protože k efektu zamlčení dojde vždy. Jedná se o důsledek výše popisovaného rozporu mezi zónou textu a obrazu.

Tvar bubliny může být různý. Stejně jako u viněty a jejího vztahu k hyperrámci, i u bublin rozdělujeme vztah homomorfní a heteromorfní podle toho, zda shodují s tvarem rámečku. Groensteen rozděluje tvary bublin do dvou skupin. První skupinu tvoří tvary čtyřúhelníkové, druhá skupina je tvořena všemi ostatními tvary. Čtyřúhelníkové bubliny, zejména pak ty pravoúhlé, jsou charakteristické tím, že šetří místo. Bývají totiž umístovány do horních rohů, čímž neomezují kreslíře ve výstavbě obrazu.

Kromě tvaru bublin se Groensteen zabývá i umístěním bublin v rámečku:

1. Bublina oddělená od rámečku, jejich obrysy se nikde nesetkají
2. Bublina přilepená k rámečku, opírá se o stěnu viněty
3. Bublina je opřena o rámeček, obrys rámečku je však přerušen po šířce kontaktní zóny
4. Bublina se přelévá zasáhnutím do okraje nebo přesahem přes více vinět (Groensteen 2005: 98-99)

V praxi se však tyto možné kombinace prolínají. Je taky známo, že ne všechny komiksy musí nutně obsahovat bubliny. Existují viněty, do nichž je text vepsán přímo, nebo komiksy úplně beze slov.

Dalším prvkem podstatným při vytváření komiksu je **rámeček**. Angloameričani jej označují pojmem *frame*. Tvrdí, že funkce rámečku mají vliv na obsah vinět a ovlivňují i percepční proces čtenáře, je tudíž jakousi pomůckou při četbě. Thierry Groensteen definuje šest funkcí rámečku:

1. Funkce ohrazení

Úkolem rámečku je vinětu uzavírat. Uzavřením rámečku autor dosahuje uzavřenosti jakési části časoprostoru. Tím, že se rozhodneme, která část bude zobrazena, automaticky definujeme i to, co zůstane nezobrazeno. Komiksový rámeček srovnává s rámcem filmovým. Komiksový rámeček je, co se týče tvaru, elastický, může se přizpůsobovat požadavkům autora. Kreslíř zpravidla jako první načrtne rámeček a potom do něj přidává další komiksové prvky.

2. Funkce separační

Aby byl komiks srozumitelný a aby došlo k jeho pochopení, je nutné, aby bylo zajištěno, že viněty budou čteny jednotlivě. Právě proto se viněty oddělují rámečkem. Groensteen rozlišuje tři typy odchylek: a) separace zajištěná sít'kou, která patří současně ke každé z obou vinět

b) oddělení pouze mezerou

c) vzájemné prolínání vinět (Groensteen 2005: 62-63)

3. Funkce rytmická

Při sledování filmu se nám promítne mnoho obrazů za sekundu, při komiksu máme na jednotlivé obrázky neomezené množství času, takže funkce rytmická zkoumá návaznost mezi jednotlivými obrázky. Je tudíž mnohem náročnější propojit jednotlivé obrázky tak, aby dávaly smysl.

4. Funkce strukturotvorná

Rámeček je determinujícím prvkem kompozice obrazu. Tím jak strukturuje prostor, později ovlivňuje i jeho čtení. Přestože má rámeček mnoho možností, většinou se uchyluje k tradičnímu zobrazení, obdélníku. Groensteen to přisuzuje dvěma faktorům. První důvod je ten, že obdélníkový tvar má i sám nosič komiksu, viněty tak mají sklon se mu přizpůsobovat. Druhým důvodem chápe lepší zařazení obdélníkových tvarů do pásů. (Groensteen 2005: 65)

5. Funkce expresivní

Funkce expresivní popisuje, jak rámeček ovlivňuje interpretaci komiksu. Groensteen se ale zabývá pouze jednou možností, a to změnou rámečku na dvoustraně, kdy jako příklad používá zmenšování vinět.

6. Funkce lekturální

Přestože Groensteen považuje tuto poslední funkce za zcela zřejmou, rozhodl se ji vysvětlit. Setká-li se čtenář s orámovanou vinětou, ihned se domnívá, že uvnitř se nachází obsah, který má interpretovat. Groensteen ji popisuje takto: „Rámeček je vždy indicií „něčeho ke čtení“. Jakmile se čtenář „setká“ s rámečkem, je donucen k předpokladu, že tam, uvnitř obvodu, je nějaký obsah určený k dešifrování. Rámeček je vždy výzvou k zastavení a prozkoumání.“ (Groensteen 2005: 72)

Groenteen definuje **arch** jakou soubor několika vinět či stripů na stránce. V českém prostředí se pro arch užívá označení stránka, popřípadě panel. S archem souvisí i definice **hyperrámce**. Hyperrámec je vnější okraj archu. Může být jak přerušovaný, tak naopak

zdůrazněný silnou čarou. (Groensteen 2005: 195-196) Dá se říct, že arch má s hyperrámcem stejný vztah jako viněta s rámečkem. **Strana** je nosičem komiksu, hmotným ekvivalentem archu. **Dvoustrana** je největší souvislý segment, jež je čtenář schopen pohledem obsáhnout. (Groensteen 2005: 196) Groensteen pak dále uvádí, že mezi vinětami na levé a pravé straně existují určité významové vztahy. Například viněty z levé stránky mohou přetékat do pravé stránky. Groensteen levou stránku označuje za falešnou, pravou stránku za ušlechtilou. Jako příklad uvádí komiksy, kde levé stránky obsahují pouze kresby a archy jsou pouze na pravé straně. (Groensteen 2005: 56)

Budeme-li dále hovořit pouze o tištěných médiích a pomineme-li komiksy, které vycházely či stále vycházejí na pokračování v různých časopisech a novinách, je nutné definovat i pojem **album**. Album označuje formu zpracování, jedná se o archy sdružené do formátu knihy, lze tudíž hovořit o listovém multirámci. Za varianty alb můžeme dle Groensteena považovat *komiksové sešity*, což je sbírka komiksů, které spojuje určitá postava či motiv nebo *comicsbook*, kde je do jedné knihy svázáno několik komiksových sešitů. (Groensteen 2005: 195-197)

2.3.1 Text a obraz

Přestože je známo, že slova v komiksu nejsou nutná a smysl by byl zřejmý i bez nich, většina komiksových autorů volí kombinaci slov a obrazů. Jaký způsob kombinace zvolí je čistě jejich záležitost. Kombinaci slov a obrazu v textu se věnoval i McCloud.

Podle McClouda mají „slova a obrazy obrovskou schopnost vyprávět příběhy, když ovšem tvůrci používají oboje najednou.“ (McCloud 2008: 152)

Rozdělil způsoby, jakými se dají slova a obrazy v komiksu kombinovat, do 7 kategorií:

1. Slovně dominantní kombinace- slovo je kompletní, obraz je jen ilustruje
2. Obrazově dominantní kombinace- slova jsou pouhým zvukovým doprovodem
3. Kombinované panely- slova i obraz nesou totožnou informaci
4. Aditivní kombinace- slova posilují a rozvádějí obraz a naopak
5. Paralelní kombinace-slova a obrazy jdou odlišnými cestami a neprolínají se
6. Montáž-ze slov se stává nedílná součást obrazu
7. Vzájemná závislost- slova a obrazy se navzájem doplňují a vyjadřují myšlenku, již by samostatně vyjádřit nezvládly (McCloud 2008: 153-155)

Pro ztvárnění komiksových postav a jiných různých objektů je typická simplifikace. McCloud se domnívá, že zjednodušením vyniknou hlavní rysy, významy díla tak, jak by to nedovedlo ani realistické výtvarné umění. Tvrdí taky, že karikaturu lze chápat jako *zesílení prostřednictvím zjednodušení*. McCloud upozorňuje na univerzálnost karikatury, podotýká, že čím víc zobrazované zkarikujeme, tím více věcí může představovat. Jako příklad uvádí tvář, kterou postupným zkarikováním můžeme přisoudit většímu množství lidí, než tu méně zjednodušenou. (McCloud 2008: 30-31)

Ann Millerová se zaměřuje na integraci textu do obrazu, podle jejího názoru existuje 5 různých možností, jak se text do obrazu dostává: peritext, voice-over vyprávění nebo recitativ, dialogy, zvukové efekty, texty patřící do fiktivního světa. (Millerová 2007: 97)

1. Peritext - Peritextem rozumíme takové texty, jež jsou součástí knihy v bezprostřední blízkosti primárních textů. Jedná se o autora, název knihy, datum vydání, reklamní texty, předmluvu, doslov apod.
2. Voice-over vyprávění neboli recitativ – Groensteen recitativ popisuje jako „narativní text, který je zpravidla umístěn v okénku zasazeném do viněty a který doplňuje či popisuje okolnosti děje. Recitativ je ekvivalentem *voice over* a zahrnuje mluvu

explicitního vypravěče.“ (Groensteen 2005: 197)

3. Dialogy – Dialogy a texty obecně, bývají v komiksech nejčastěji zobrazovány v bublinách. „Bublina nebo také *obláček* je prostor většinou eliptického tvaru, do nějž jsou zaznamenány promluvy postav. Hladké elipsoidní bubliny označují přímou řeč, pokud má tvar obláčku, vyjadřuje většinou myšlení postavy, bublina se zubatými okraji znamená reprodukováný hlas,“ říká Groensteen. (Groensteen 2005: 195)
4. Zvukové efekty (onomatopie)
5. Texty patřící do fiktivního světa

Groensteen uvádí 7 funkcí textu při vytváření výpovědí:

1. Funkce dramtizace- promluvy dodávají situaci na patetičnosti
2. Funkce realistická- verbální promluvy postav vyvolávají pocit reality
3. Funkce ukotvení- pomáhá interpretovat zobrazenou scénu
4. Funkce relé¹
5. Funkce švu- prostřednictvím textu se mezi 2 obrazy vytváří most
6. Funkce produkční- týká se správy času, jedná se o promluvy typu *mezitím, o dva roky později* apod.
7. Funkce rytmická- zpomaluje nebo naopak urychluje vyprávění (Groensteen 2005: 154-162)

Důležitou roli při tvorbě a později i při percepci komiksu tvoří **barva**. McCloud se k důležitosti barev ve své knize vyjádřil takto: „Vnějškové vlastnosti barvy budou i nadále přitahovat čtenáře víc, než to umí černobílá díla. A příběh barev se bude bezpochyby dál rozvíjet v těsném propojení se světy komerčnosti a technologií. Žijeme ve světě barev, ne černé a bílé. Barevný komiks bude vždycky na první pohled vypadat reálnější.“ (McCloud 2008: 192).

Barevné komiksy jsou ale podmíněny vývojem technologií. Navíc větší barevnost nutně neznamená větší reálnost komiksu. Komiksy ale byly často vykreslovány jen v základních barvách a ne vždy sloužily pouze k realističtějšímu provedení obrazu.

¹ U funkce ukotvení a funkce relé se Groensteen inspiroval Barthovým pojetím funkcí lingvistického diskurzu vzhledem k diskurzu ikonickému.

Barvy se stávaly prostředkem, jak vyjádřit pocit, náladu, prostředí nebo dokonce mohly zaujmout ústřední roli. (McCloud 2008: 190-191)

Barevný komiks je navíc velmi nákladný a tak si jej mohli dovolit jen dominantní vydavatelé, neznámí autoři tak byli z finančního hlediska nuceni využívat pouze kombinace bíločerné. McCloud k problematice černobílé barvy v komiksu dodává toto: „Rozdíly mezi černobílým a barevným komiksem jsou rozsáhlé a hluboké; zasahují do všech úrovní čtenářského prožitku. Černá a bílá přímějí zprostředkovávají myšlenky skryté za výtvarným projevem. Význam přesahuje formu.“ (McCloud 2008: 192)

2.4 Výroba komiksu

McCloud ve své knize Jak rozumět komiksu říká, že komiks je umění a jako všechna ostatní umělecká díla má i komiks jasně danou cestu, kterou musí projít od prvotní myšlenky až k samotnému výrobku. Právě tento proces rozdělil do šesti kroků:

1. Myšlenka, neboli záměr- Na začátku tvorby daného díla si autor rozmýšlí účel díla, jeho obsah, smysl-
2. Forma- Tvůrce si jasně vymezí formu, kterou dílu přidělí. Rozhodne se, zda vytvoří sochu, obraz, skladbu či komiks.
3. Styl- Výběr žánru, do kterého bude dílo stylizováno.
4. Struktura- Rozvržení díla, jeho uspořádání.
5. Řemeslo- V této fázi již autor dílo fyzicky vyrábí. Je proto nucen uplatňovat své znalosti, kterých je k tvorbě díla potřeba.
6. Zevnějšek- Závěrem výrobce doladuje konečné úpravy.

3 Co je to Čtyřlístek?

Ještě dříve, než se zaměřím na problematiku Čtyřlístku, bych ráda uvedla základní charakteristiku časopisů. Pokládám to za důležité, neboť i Čtyřlístek je časopis, se zaměřením na děti. Tudiž pokládám za logické začít od začátku.

„Časopisy jsou ve své podstatě kombinací textu a obrázků vytvořenou základním týmem, do něhož patří designér nebo umělecký ředitel a vydavatel.“ (Bhaskaranová 2007: 96) Jedním z charakteristických rysů časopisu je jeho periodicita. Nehraje roli, zda je časopis vydáván jednou týdně, jednou měsíčně nebo dvakrát ročně. Důležitá je pravidelnost. Právě doba, mezi jednotlivým vydáním dává prostor změnit či upravit časopis tak, aby neustrnul, ale vyvíjel se. Přednost se ale dává pozvolným změnám, náhlá změna grafiky může vést k nelibosti publika či dokonce jeho ztrátě. Zpracování časopisu, stejně jako jeho formát a výrobní náklady, se odvíjí od jeho funkce. Bulvární časopis, který vychází pětikrát týdně, bude mít jistě jinou podobu než zájmový časopis, vydávaný co půl roku. Obsah bude rozsáhlejší, kvalita obrazů bude vyšší. Přestože čtenáři většinou vítají drobné grafické úpravy v časopisech, mají rádi stálost a vracejí se k tomu, co znají. „Přestože čtenáři chtějí, aby jejich časopis vypadal svěže a zajímavě, také rádi vědí, co dostávají, a v mnoha případech právě to udržuje jejich věrnost.“ (Bhaskaranová 2007: 96-97)

„Chlapácký Bobík, geniálně potrhlý vynálezce Myšpulín, pragmatická Fifinka a svůdně plachý Pind'a.“ Takto charakterizuje titulku Instinktu postavičky Čtyřlístku. Přestože je Čtyřlístek v českém prostředí všeobecně známý, pokusím se shrnout základní fakta, jež popisují co vůbec Čtyřlístek je, jak vznikl a jak se postupem času změnil.

Podle oficiálních internetových stránek Čtyřlístku se jedná o „rodinný časopis s hlavním zaměřením na děti a mládež s 40letou tradicí a již třetí generace děti vyrůstá se svými kamarády Fifinkou, Bobíkem, Myšpulínem a Pind'ou.“

Čtyřlístek je parta čtyř zvířecích kamarádů, která žije v Třeskoprcích. Fifinka, Myšpulín, Bobík a Pind'a baví svým kresleným komiksem své čtenáře již několik desetiletí.

„Čtyřlístek je nejrozsáhlejším a nejdéle souvisle publikovaným českým komiksovým seriálem všech dob. Za svoji více než čtyřicetiletou existenci již nabídl stovky jednotlivých příběhů na tisících stranách.“ (Kořínek 2012: 202)

Jejich historie začala v roce 1969, kdy nakladatelství Orbis vydalo tehdy pětadvacetiletému Jaroslavu Němečkovi příběh Vynálezy profesora Myšpulína. Pro velký zájem čtenářů vymyslel Němeček další příběhy, s nimiž se na začátku vůbec nepočítalo. Později mu začali vymýšlet i jiní autoři. Připojili se k němu Ljuba Štíplová, Libuše Koutná, Hana Lamková, Josef Lamka, Jiří Poborák a Karel Ladislav. Čtyřlístek popisoval jen dobrodružství Fifiky, Myšpulína, Bobíka a Pindi. Později se k nim připojily i jiné příběhy

s jinými představiteli. Vůbec první se ke Čtyřlístku připojil příběh Alenka a Vašek (s volným pokračováním tohoto seriálu se můžeme setkat i nyní a to pod názvem Semtamťuk). Později se přidali Polda a Olda, Strašidelný pradědeček, Sherlock Holmes a další. K těm novějším patří Anča a Pepík, Klofáč a Tlamáč, Bystré Očko, Rexík a další.

V sedmdesátých a osmdesátých letech Čtyřlístek vycházel jako Knihovnička Čtyřlístek osmkrát ročně, dnes Čtyřlístek vychází patnáctkrát ročně a spolu s křížovkami, hádankami a různými rébusy vychází i Čtyřlístek Speciál. (Čtyřlístek 2000: 38-39)

V současnosti má Čtyřlístek i své webové stránky, kde je možné si zakoupit předplatné, přes e-shop dokoupit časopisy, které jsme nekoupili v knihkupectví, děti si mohou zahrát hry s tematikou Čtyřlístku. Čtenář zde také nalezne přehledný seznam knížek a speciálních vydání, jež Čtyřlístek vydal. Čtyřlístek má také vlastní počítačovou hru a vydává i CD-ROMy, jež mají dětem pomáhat s učením angličtiny. V neposlední řadě má Čtyřlístek také svůj film nazvaný Čtyřlístek ve službách krále.

3.1 Autoři Čtyřlístku

K pochopení Čtyřlístku pokládám za důležité seznámit se i s jeho autory. Ve stručnosti se tak pokusím přiblížit, jak a proč vůbec začali Čtyřlístek vyrábět.

Spisovatelka Ljuba Štíplová získala cenu za celoživotní práci s dětskou knihou, jež každoročně vydává nakladatelství Albatros. Celý svůj život dělá literaturu pro děti, její básničky vyšly vydané souhrnně pod názvem Povídám, povídám neplechy a Příhody malého Kořínka. Spolupracovala s časopisy Dikobraz a Sluníčko je také autorkou prvního českého večerníčku, který se jmenuje Jak sluníčko rozdávalo stíny. Je autorkou námětu k mnoha Večerníčkům a čtyřicet let vymýšlí zápletky do komiksu Čtyřlístek.

Ljuba Štíplová se ke Čtyřlístku dostala hned na začátku. Jaroslav Němeček si Čtyřlístek vymyslel pouze jako zábavu pro své děti. Po úspěchu prvního dílu však vyšly další čtyři díly. V tu dobu se rozhodl k projektu přizvat i Štíplovou. Nejhorší na psaní komiksu je prý dodržení stanovených pravidel. Každý díl Čtyřlístku má mít devět stran, v každém okénku mluví jedna postava pouze jednou, musí být povedený vtíp a zároveň by komiks neměl být moc upovídáný.

Štíplová si spolupráci s Němečkem vychvaluje. Tvrdí o něm, že má cit pro pohyb a postavičky umí rozhýbat. Místo podpisů na autogramiádě maluje postavičky na přání. Němeček je schopen namalovat postavičky k jednomu dílu i přes noc. Naproti tomu napsání námětu k příběhu není chvilková záležitost. Napsání námětu se časově liší, někdy jej Štíplová vymyslí za pár dní, jindy to trvá i měsíc.

Spolu s příchodem moderních technologií se jim přizpůsobuje i Čtyřlístek. Není tudíž divné, když se postavičky fotí digitální fotoaparátem, telefonují si nebo surfují na internetu. Ljuba Štíplová obdivuje také moderní komiksy a to zejména jejich výtvarné zpracování, obsah už tolik ne. (Deník 2008)

Veřejnosti asi známější představitel autorské dvojice Čtyřlístku Jaroslav Němeček, svůj první komiks namaloval již v deseti letech. Během svého života spolupracoval s nakladatelstvím Orbis, kde později začal Čtyřlístek vycházet. Kromě malování se Jaroslav Němeček zabýval také keramikou.

Když se Jaroslava Němečka zeptáte, co je důvodem toho, že je Čtyřlístek stále tak oblíbený a to už po několik generací, odpoví vám toto:

„Je to až komické, zkuste si někdy večer přepnout rychle za sebou pět nejrůznějších televizních programů a prakticky na každém z nich narazíte na chlapa s pistolí v ruce. Buď právě nabíjí, nebo se mu kouří z hlavně, jak někoho zastřelil, anebo se alespoň někoho

zastřelit chystá. Je to princip, který se promítá i do dětských pořadů a do dětských komiksů. Čtyřlístek se od začátku snaží o něco jiného - jeho hrdinové jsou především kamarádi. Když bojují proti nějakému nepříteli či nějaké nepravosti, tak vítězí vtipem. Na rozdíl od obvyklých zahraničních komiksů zde není argument rána pěstí.“ (Magazín Dnes 1998, č. 34: 19)

V rozhovoru pro Magazín DNES Němeček vysvětluje, jak vůbec vznikaly postavičky Čtyřlístku. „Vymysleli jsme je se ženou před třiceti lety vlastně během jednoho večera. Sedli jsme si a povídali si o tom, jaké figurky a jaké typy by se v našich příbězích měly objevovat.“ Němeček v té době spolupracoval s nakladatelstvím Orbis, ilustroval dětské knihy i omalovánky. Jednou donesl do redakce první díl Čtyřlístku, jehož náklad, šedesát tisíc kusů, zmizel téměř okamžitě a očekávalo se pokračování. Z důvodů politických však Čtyřlístek nemohl být vydáván jako periodický dětský časopis. Kolegové Jaroslava Němečka však vymysleli, že Čtyřlístek bude knihovnička nikoli dětské periodikum, proto vycházel nepravidelně, devětkrát do roka. Jak už bylo zmíněno výše, pan Němeček začal spolupracovat s paní Štíplovou, která však kvůli podepsání jedné z tehdejších petic nemohla publikovat, psala tudíž pod jménem svého manžela.

V současné době se na výrobě časopisu podílí mnohem více lidí. Počet autorů se navyšuje spolu s dalšími publikacemi Čtyřlístku. Ročně vychází čtrnáct časopisů Čtyřlístku, desetkrát ročně navíc i Čtyřlístek speciál a několik dalších knížek. Všechna čísla se navíc připravují rok dopředu. „Každý z autorů přinese šest námětů, kde v několika větách naznačí, o čem by jeho příběhy mohly být. Ze čtyřiaadvaceti přinesených nápadů pak v redakci vybereme ty nejlepší. Je přitom třeba dbát, aby se nekřížily náměty ostatních výtvarníků a textařů, kteří vytvářejí pro časopis další komiksy.“ (Magazín Dnes 1998, č. 34: 19)

Postavičky v komiksu sice žijí ve vymyšleném světě, má ale ve skutečnosti reálný základ, který poukazuje na to autorovo zaujetí. „Typická česká krajina, v níž Čtyřlístek žije, je ve skutečnosti kraj kolem Bezdězu a Máchova jezera. Hrad Bezub je tedy vlastně Bezděs a rybník Blaťák je Máchovo jezero. Vesnička Třeskopsky, ve které má Čtyřlístek svůj domeček, jsou ve skutečnosti Doksy. Vlastně i domek, kde Čtyřlístek bydlí, má skutečný předobraz. Právě v takovém, i když tady v Praze v Modřanech, jsem se narodil a strávil v něm dětství. Kamna, na kterých Fifinka vaří, jsou tatáž, na jakých vařila moje maminka.“ (Magazín Dnes 1998, č. 34: 19)

4 Shrnutí teoretické části

V první části mé bakalářské práce jsem se věnovala teorii komiksu. Nejdříve jsem se snažila vysvětlit, proč není snadné jej definovat, proč na něj každý autor má jiný názor a jak si autoři navzájem oponují a snaží se dokázat, že právě jejich definice komiksu je ta správná. Předpokládám, že po úvodní kapitole je čtenáři alespoň rámcově jasné, co je to komiks. Já osobně si komiks vykládám jako průnik všech zmiňovaných definic.

V druhé kapitole jsem stručně popsala historii komiksu. Snažila jsem se jasně zachytit největší mezníky v historii vývoje tohoto sekvenčního umění a naznačit, že každý považuje za vznik komiksu něco jiného.

Nejrozsáhlejší kapitolou teoretické části je kapitola o stavbě komiksu. Věnovala jsem pozornost především vysvětlení a definování jednotlivých komponentů, ze kterých je komiks složen. Popsala jsem komiks od jeho nejmenších částí jako je viněta, bublina a rámeček a postupně jsem se propracovala až archu a dvoustraně. Vysvětlila jsem, jak jsou tyto části navzájem propojené, jak se ovlivňují a jakou funkci v komiksu plní.

Část práce, v níž jsem se zabírala problematikou textu a obrazu vysvětluje, jak spolu tyto dvě položky tj. text a obraz kooperují. Představila jsem teorie několika autorů, z nichž každý má na věc jiný názor a představuje teorii obrazu a textu v komiksu jinak, než jeho kolegové. Zmínka o funkci barvy v textu, je poslední částí nejrozsáhlejší kapitoly teoretické části práce.

Poslední kapitolou teoretické části je představení časopisu Čtyřlístek. V první části obecně vysvětluji o čem časopis je, na co se specializuje, dále vycházím z rozhovorů s autory a představuji okolnosti vzniku časopisu, jeho postupný vývoj a subjektivní názory autorů.

Část práce, zabývající se stavbou komiksu, jeho barevným zpracováním a kombinací textu a obrazu tvoří stěžejní východisko pro mé další bádání. Na základě těchto poznatků budu dále pokračovat. Zaměřím se na grafické zpracování časopisu Čtyřlístek. Vycházet budu z těchto základních tezí, jež jsem předložila v kapitole o stavbě komiksu, konkrétně pak v kapitole o textu, obrazu a užití barvy v komiksu.

5 Grafické zpracování

K tomu abych mohla porovnávat časopis Čtyřlístek z hlediska jeho grafického zpracování je potřeba nejdříve vydefinovat, co to vůbec grafika je a jak ovlivňuje výslednou podobu děl. Proto se v následující kapitole pokusím vysvětlit, jak se s grafikou pracuje, co všechno bychom si pod pojmem grafika měli představit a jak grafika ovlivňuje samotné vnímání autora sdělení.

„Dobry design by však neměl překračovat obsah publikace a naopak. Tyto dvě složky musejí spolupracovat, aby u každé byly zvýrazněny ty nejlepší stránky.“ (Bhaskaranová 2007: 8)

Podle Bhaskaranové je finální design publikací ovlivněn šesti faktory²:

1. formát
2. rastr (sazební obrazec)
3. typografie
4. barva
5. obálka nebo tiráž
6. využití obrazu (Bhaskaranová 2007: 8)

Publikaci od Bhaskaranové cituji často, neboť informace, které se v knize vyskytují, popisují právě sledovanou problematiku.

1. „*Formát* je fyzickým projevem publikace. Stručně řečeno, je to způsob, jakým je publikace předkládána čtenáři. Knihy, časopisy, brožury, katalogy a zprávy představují nejběžnější formáty používané v designu publikací.“ (Bhaskaranová 2007: 52)

Formát časopisů je zhotovován s předpokladem dřívějšího zničení než knihy. Kvalita časopisů se odvíjí od toho, jakou funkci má časopis plnit. Například módní časopisy se vyrábí ve velkém formátu a vzhledem k užití nákladných fotografií se používá kvalitní papír. Je typické, že formáty časopisů se nemění a rozhodne-li se autor pro jeden formát, většinou u něj zůstane i nadále. Ve čtenáři je pak vyvolán pocit známosti, vybírá-li si mezi množstvím časopisů a nalezne tam jeden, který zná. (Bhaskaranová 2007: 52)

2. „*Sazební obrazec* neboli *rastr* se používá k umístění a zařazení různých prvků do jediného designu a zajišťuje mnohem přesnější a cennější výsledek [...] použití rastru je jeden z nejúčinnějších způsobů uspořádání velkého množství informací na stránce a zajištění vizuální konzistence v publikaci.“ (Bhaskaranová 2007: 64)

² Vzhledem k tomu, že se v této práci zaměřuji na Čtyřlístek, budu i teorii designu představovat se zaměřením na časopis. Charakteristiku grafiky knih apod. tudíž vynechám.

3. „*Typografie* je velmi mocný nástroj v designu publikací [...] souvisí se způsobem, jakým psané myšlenky dostávají vizuální formu.“ (Bhaskaranová 2007: 68-69)

4. Než vysvětlím, co ovlivňuje výběr fontů písma, pokládám za důležité předložit definice co to písmo a font vůbec je. „*Písmo* je sada znaků, písmen, číslic, symbolů, interpunkce atd., které mají stejný, jedinečný design. *Font* je fyzický prostředek použitý k vytvoření písma; může jít o počítačový kód, litografický film či kovovou nebo dřevěnou raznici.“ (Ambrose,Harris 2010: 17)

Typografie se používá v závislosti na požadované charakteristice výsledné publikace. Bhaskaranová jako příklad uvádí telefonní seznam, který vyžaduje vysokou přehlednost a čitelnost i při malé velikosti písma. V rámci jedné publikace ale bývá využíváno více druhů písma. Z potřeby oddělit titulky od zbylého textu vzniká jakási hierarchie. Ta slouží jako vodítko čtenáři k rozlišení důležitosti jednotlivých textů. (Bhaskaranová 2007: 68)

6 Barva

Obecně se barvy rozdělují na barvy „teplé“ (červená, zlatá, hnědá) a „studené“ (modrá, šedá). Každé barvě je také přisuzována určitá nálada, kterou vyvolává. Zelená uklidňuje, bílá je znakem čistoty a míru a červená vyvolává agresi, vzrušení. Vzhledem k technologickému vývoji již není barevný tisk výjimkou nýbrž spíše pravidlem. V současnosti nejrozšířenějším systémem barev užívaným v publikacích je model CMYK. Kombinací barev cyan (azurová), magenta (purpurová), yellow (žlutá), keyline (černá), jejichž počáteční písmena dala vzniknout názvu tohoto modelu, tak vznikají nejběžněji užívané barvy v publikacích. Užití barvy může mít několik funkcí. Bývá užívána k upoutání pozornosti, pomáhá čtenáři snadněji se zorientovat v textu, v některých typech publikací je využívána k rychlejší orientaci v textu nebo podtrhuje identitu postav, textu či samotné publikace. (Bhaskaranová 2007: 80)

5. „Dobrý návrh obálky nevyžaduje použití fantastických znaků a složitého uspořádání. Jde hlavně o co nejsrozumitelnější vyslání správného sdělení příslušnému publiku vhodným způsobem.“ (Bhaskaranová 2007: 46)

Práce designerů, kteří připravují obálky knih, časopisů a nejrůznějších publikací se řídí několika pravidly. Obálka by měla stručně popsat, co se nalézá uvnitř publikace, měla by sloužit jako poutač a zároveň udělat takový dojem, aby si jej čtenář zakoupil. Čtenář během několika vteřin rozpozná titulní stranu „svého“ časopisu, její změna tudíž místo zamýšleného zvýšení prodeje může vést k opaku.

6. Obrázky hrají nezbytnou úlohu ve vizuální identitě jakékoli publikace. Mohou velmi dramaticky změnit její estetickou přitažlivost, ať jako vedlejší prvek k hlavnímu textu, nebo jako hnací síla celého designu.“ (Bhaskaranová 2007: 74)

Rozhodování designera jaké obrazy do publikace zvolí, ovlivňuje řada okolností. Autor musí brát ohled na to, komu je publikace určena, jakou funkci mají obrazy plnit a mnoho dalších. Základní charakteristikou obrazu je jeho snaha, co nejrychleji předat svůj obsah čtenáři. Je tudíž žádoucí, aby autor volil obrazy co nejvhodněji, tak, aby vysílaly své sdělení rychle a zřetelně. Jednotlivých typům kombinace textu a obrazu jsem se již věnovala výše, nebudu se tudíž opakovat, pouze připomenu, že kombinace textu a obrazu dodává publikaci spád a je tudíž velmi rozšířeným zvykem obojí užívat. Dnes nejužívanějším obrazem je fotografie. Jejich užití je univerzální a záběr velmi široký, proto se s nimi setkáváme v knihách, časopisech i novinách. Protože se ale nehodí do mé práce, teorii fotografie dále rozvádět již nebudu. (Bhaskaranová 2007: 74-75)

6 Grafické srovnání Čtyřlístku

V knize *Studia komiksu: možnosti a perspektivy* je Čtyřlístku věnována celá jedna kapitola. Autor v první části polemizuje nad tím, zda je vůbec schopen dětský časopis studovat. Opírá se o své teoretické znalosti především z Groensteena a McClouda. Připouští ale, že jeho schopnosti jsou omezené. „Tyto četbou a rozvahou získané analytické a interpretační postupy se ale při setkání s komiksem, jehož obsahem je anekdotické kočkování několika antropomorfizovaných zvířat, stávají povětšinou mírně řečeno obtížně využitelnými.“ (Kořínek 2012: 202) Autor poukazuje na obtížnost popsat komiks, který je vyráběn již po generace stále stejnými lidmi, stále stejnou metodou. „Vždyť co zajímavého napsat o dětském seriálu, který už 45 let kreslí stejná osoba podle v zásadě stejných scénářů?“ (Kořínek 2012: 203) Kořínek se tak pozastavuje nad tím, že přestože je Čtyřlístek již jakousi *tradicí*, neexistuje žádný teoretik či odborné dílo, jež by se soustředilo právě na Čtyřlístek. Za jedno z možných vysvětlení popisuje onu *stálost* časopisu, úzký okruh autorů, stále stejný styl. „Nejenže neexistuje relevantní vědecké (literárněvědné, komiksologické) popsání tohoto „Fenoménu Čtyřlístek“ (s vypůjčením „fenomenologické“ nálepky Ivana Adamoviče), ale Čtyřlístku dokonce není (a nikdy nebyla) věnována ani soustavná pozornost kritická. Čtyřlístek je s námi již skoro půlstoletí a potkáváme se s ním vlastně všude, pro kritiku, historiografii a teorii ale jakoby ani neexistoval.“ (Kořínek 2012: 203)

Kořínek se v další kapitole snaží sesumírovat to, co je již o Čtyřlístku známé. Informace rozděljuje do dvou skupin. První z nich jsou rozhovory s autory časopisu, jejich vzpomínky a komentáře k výrobě Čtyřlístku. Druhou kategorií podle něj představují „fanouškovské analýzy, specializované webové stránky či diskuzní fóra.“ (Kořínek 2012: 204) Ani jednu ze zmiňovaných kategorií však nepovažuje za ucelenou nebo dostačující.

Autor dále vyjmenovává, co by se dalo na Čtyřlístku sledovat. Jmenuje například proměnu motivů v čase nebo měnící se výtvarný styl Němečka. Zmiňuje i „deskriptivní popis narůstajícího počtu stran.“ (Kořínek 2012: 205)

Jelikož v následující kapitole porovnávám počet obrázků na straně i v jednotlivých příbězích, považuji za vhodné uvést, jak se k problematice vyjadřuje Kořínek. „Jsou-li totiž prováděny součtové analýzy počtu komiksových panelů na jednotlivých stranách a v jednotlivých příbězích, a poté jsou činěny pokusy tyto výsledky usouvztažňovat s proměnami základní seriálové narativní struktury, je zároveň postupováno poměrně zásadně kontraintuitivně - je totiž vlastně prohlašováno, že existuje jakási korelace mezi délkou(či panelovým rozsahem) komiksu a jeho narativní komplexností, resp. dějovou nasyceností.“ (Kořínek 2012: 205)

Kořínek teorii o tom, že délka komiksu přímo souvisí s obsahovou nasyceností, neuznává. Jako důkaz uvádí fakt, že „každý komiks je z podstaty svébytným uměleckým dílem, jehož

konstruovanost se řídí autorskými rozhodnutími a vnitřní gramatikou „médiá“.

Podle něj nezáleží na počtu stran, dějová nasycenost se dá natáhnout, ale i zkrátit. Přes mnoho výtek, které k tomuto názoru má, připouští, že „ve vybraných, uvážlivě definovaných a korpusovou analýzou ověřených případech lze takovou tezi uplatňovat.“ (Kořínek 2012: 205)

Kořínek dále popisuje, že se Němeček drží nastavených norem a příliš z nich nevybočuje. Nepoužívá aktualizačních prvků a zpravidla se drží pravoúhlé panelové mřížky. „Celostrany či jinak ozvláštňené modely panelové distribuce se v seriálu dominantně neuplatňovaly a neuplatňují [...] neaktualizuje a sémanticky nezvýznamňuje panelové sekvence.“ Jako opačný příklad uvádí chlapeckou mangu, která vedle sebe skládá časově blízké panely, které nejsou nutně potřeba k vysvětlení děje, ale soustředí se na popis detailu v dané situaci. (Kořínek 2012: 206)

Svůj popis zakončuje takto: „Čtyřlístek v tomto směru nikterak nevybočuje z žánrového standardu českého dětského komiksu 2. poloviny 20. století, který své příběhy obvykle podává v pravidelném, lineárním a rytmicky vyrovnaném tempu.“ (Kořínek 2012: 206)

Předtím, než se pustím do samotné komparace jednotlivých ročníků, bych chtěla upozornit na to, že v roce 1980 bylo vydáno osm čísel Čtyřlístku, kdežto v roce 2000 jich bylo vydáno patnáct. Prosim proto čtenáře, aby měl na paměti tuto skutečnost a zohledňoval ji při následném čtení zjištěných dat.

6.1 Počet vinět na jedné straně

Jako první jsem sledovala viněty. Konkrétně jsem se zaměřila na jejich počet na straně a později i v celém příběhu. Vinětu, jako základní stavební prvek v komiksu jsem již definovala v kapitole o stavbě komiksu. Jen tedy připomenu, že bývá označována též jako rámeček či panel a dle Groensteena se jedná o prostorovou výseč izolovanou bílým místem, mezerou a uzavřenou rámečkem, který zajišťuje její celistvost. (Groensteen 2005: 41)

Dále jsem taky zmiňovala Groensteenovu charakteristiku pomocí tří spaciotopických parametrů:

1. Tvar viněty- v obou ročnících Čtyřlístku mají viněty tvar obdélníku, pouze ojediněle je možné najít tvar trojúhelníku nebo čtverce, kruhová viněta se nenachází v žádném ze zmiňovaných ročníků
2. Plocha viněty- tento parametr nepovažuji za směrodatný, neboť oba ročníky zkoumaného časopisu byly vydány jak v knižní podobě, tak i v podobě časopisu a jak jsem již uváděla výše, formáty knih a časopisu jsou různé, liší se tedy i měřitelná plocha jednotlivých vinět

3. Poloha viněty- oba ročníky Čtyřlístku nabývají homomorfního vztahu mezi vinětou a hyperrámecem, to znamená, že viněta i hyperrámec mají stejný tvar, v případě Čtyřlístku se jedná o obdélník

Ve svém pozorování jsem se zaměřila na to, kolik vinět je na jedné straně. Spočítala jsem, kolik vinět je na každé jednotlivé stránce, takto jsem spočítala rámečky na každé straně příběhu. Na závěr jsem čísla zprůměrovala a vyšel mi průměrný počet vinět na straně. V roce 1980 bylo nejnižší naměřené číslo 4, nejvíce pak 5,7. V roce 2000 bylo na jedné straně nejméně 6,1 a nejvíce 8,5 vinět. Zprůměrovala jsem i jednotlivá vydání časopisu tak, abych dostala průměrný počet vinět na straně v průběhu celého roku. V roce 1980 bylo průměrně nakresleno 4,8 vinět na jedné straně. V roce 2000 pak 7,4 vinět na jedné straně. Z pozorování je tedy jasné, že v roce 2000 byl počet nakreslených vinět na straně podstatně vyšší.

6.2 Počet vinět v jednom příběhu

Druhou kategorií, které jsem se věnovala, byl počet vinět v jednotlivých příbězích. K výsledku jsem došla tak, že jsem spočítala všechny viněty v každém jednom příběhu v obou ročnících. V roce 1980 byl nejmenší naměřený výsledek 32 vinět v jednom příběhu. Nejvyššího výsledku dosáhl příběh s 46 vinětami. Průměrný počet jednotlivých obrázků v jednom příběhu za celý rok 1980 je 39.

V roce 2000 dosahoval nejnižší počet obrázků v příběhu čísla 62 a to hned několikrát. Konkrétně toto číslo bylo naměřeno třikrát z patnácti příběhů. Příběh s největším počtem obrázků byl složen z 98 vinět, zajímavé je, že i toto číslo se v mém zkoumání zopakovalo. Dva příběhy měly ve stejném roce stejný, nejvyšší naměřený, počet vinět. V průměru byl jeden příběh Čtyřlístku v roce 2000 složen ze 70 obrázků. Když jsem sečetla panely skrz všechna vydání v průběhu roku, došla jsem k následujícím závěrům. V roce 1980 autor časopisu Čtyřlístek namaloval 314 obrázků. V roce 2000 bylo celkem ve všech vydaných příbězích nakresleno 1056 obrázků.

Z pozorování a výpočtů je patrné, že se ve sledovaném období počet obrázků sloužících pro vykreslení jednoho příběhu Čtyřlístku zvětšil.

Přestože počet stran ani periodicitu Čtyřlístku nejsou grafické indikátory, rozhodla jsem se jimi ale zabývat pro porovnání s informacemi z tabulek níže.

Periodicita

Na důležitost periodicity, jako na jednu ze základních charakteristik časopisu, jsem upozorňovala výše, v kapitole o Čtyřlístku samotném. Popisován byl prostor, který designerům dává čas a příležitost změnit grafické zpracování časopisu, popřípadě ponechat

stávající grafický design.

Počet stran

V roce 1980 bylo vydáno 8 čísel časopisu Čtyřlístek, v roce 2000 dosahoval počet vydaných příběhů čísla 15. S odstupem 20 let pozorujeme tedy, že se periodičita časopisu téměř zdvojnásobila.

Groensteen stranu, jak je již uvedeno v teoretické části práce, popisuje stranu, jako nosič komiksu, hmotný ekvivalent archu. (Groensteen 2005:196) Přestože Groensteen se dále zabývá vztahy mezi jednotlivými stranami, popisuje přetékání vinět z jedné strany na druhou a podobně, já jsem se zaměřila pouze na počet stran v příběhu. V potaz neberu ani Groensteenovu námitku, že levou stranu považuje za falešnou. Ve svém sledování nerozlišuji rozdíl mezi levými a pravými stranami.

Ve svém měření jsem došla k následujícím výsledkům. Každý Čtyřlístek, který byl vydán v roce 1980, byl namalován na 8 stran. Dohromady za celý rok tedy bylo vydáno 64 stran Čtyřlístku. V roce 2000 byl Čtyřlístek zpravidla kreslen na 9 stranách. Pouze druhé a šesté číslo časopisu pravidlo porušuje. V pořadí druhé vydané číslo v roce 2000 mělo 13 stran, šesté číslo bylo nakresleno na 15 stranách. Když výsledky zprůměruji, dojdou k závěru, že v roce 2000 byl Čtyřlístek kreslen na 9,7 stranách. Po sečtení všech stran v průběhu celého roku, dojdou k závěru, že Čtyřlístek v roce 2000 byl nakreslen na 145 stranách. Z pozorování vyplývá, že počet stran se v rozmezí obou sledovaných ročníků více než zdvojnásobil.

V knize Studia komiksu: možnosti a perspektivy autor dělá obdobné porovnání jako já ve své práci. „V provedeném počítačném testu byla pro každou stránku a pro každý jednotlivý příběh zaznamenávána trojice údajů: kromě *počtu stran* příběhu a *počtu panelů na stranu* byl navíc sledován parametr *počtu aktualizovaných panelů na příběh* [...] údaje z jednotlivých příběhů byly poté prostým aritmetickým součtem a průměrem aproximovány pro celé ročníky.“ (Kořínek 2012: 206)

Aktualizovaným panelem chápe takový, který „výraznějším způsobem aktualizuje či narušuje běžnou stránkovou mřížku. Jedná se o panely kruhové, kosené, rámem neohraničené, dvojstranně inkrustované apod.“ (Kořínek 2012: 206) Protože se ale ve své práci o aktualizované panely nezajímám, nebudu problém šířeji probírat, pouze pro zajímavost uvedu výsledek, který je v knize popsán. „Průměrné zastoupení aktualizovaných panelů na příběh nikdy za celou dvaadvacetiletou sledovanou historii Čtyřlístku nepřekročilo hodnotu 1,1 aktualizovaného panelu na epizodu.“ (Kořínek 2012: 206)

Kořínek popisuje, že ve zkoumání jsou vynechány „vedlejší čtyřlístkové formáty a analýza se soustředila jen na krátké příběhy publikované od roku 1969 v časopisecké podobě [...] korpus analyzovaných segmentů sestával z 500 epizod klasické číslované řady, vzniklých v letech 1969-2010.

Výsledky za vybrané ročníky zaznamenává Tabulka 1 níže.“ (Kořínek 2012: 207)

Tabulka 1. Formátová statistika časopisu Čtyřlístek(výběr)

ROK (PERIODICITA)	CELKOVÝ POČET STRAN	POČET PANELŮ ZA ROK	Ø PANELŮ/ STRANU	Ø PANELŮ/ PŘÍBĚH (STRAN/PŘÍBĚH)
1969 (6)	54	353	6,5	53,3 (8)
1977 (8)	64	313	4,9	39,1 (8)
1978 (9)	72	350	4,9	39 (8)
1985 (9)	72	268	3,7	29,8 (8)
1988 (9)	72	325	4,5	36,1 (8)
1989 (9)	72	314	4,4	34,9 (8)
1990 (9)	72	281	3,9	31,2 (8)
1996 (14)	126	740	5,9	52,9 (9)
1997 (14)	126	953	7,6	68,1 (9)
1999 (14)	126	950	7,5	67,9 (9)
2006 (20)	180	1337	7,4	66,8 (9)
2009 (20)	180	1317	7,3	65,8 (9)
2010 (22)	257	1833	7,1	83,3 (11)

Na základě zjištěných faktů, Kořínek popisuje průběžnou změnu Čtyřlístku. „Období do roku 1990 se zřetelně vyznačuje silnou formátovou stabilitou(průběžně se pouze minimálně navyšuje periodicita), v letech 1991-2010 lze však již zaznamenat výraznější pohyb struktury. Významně narůstá periodicita(1991 12x, 1996 14x, 2002 18x, 2010 20x) a stránkový formát(1970-1996 16,3 x 23,3 cm; 1997-2010 19 x 26 cm). K nejvíce patrnému zvýšení ale dochází u parametru počtu panelů na stranu.“ (Kořínek 2012: 206-207)

Kořínek z výsledků výzkumu navrhuje jakési shrnutí charakteristik Čtyřlístku s ohledem na postup času. Výsledky zaznamenal do následující tabulky.

Tabulka 2. Charakterizace základních materiálových podtypů seriálového Čtyřlístku

O	1969-1974 hledání tváře, formátové experimenty; ustalování stránkového rozsahu (1969-1971 rozkolísáno, 1972-1974 8 stran/epizodu) periodicita 6x - 7x ročně
A	1975-1992 stabilní „klasický Čtyřlístek“; nízký poměr panel/strana (3,5-4,5) periodicita 8x - 9x ročně (1991-1992 12x)
B	1993-1996 přechodový typ; mírný nárůst počtu panelů (4,5-6), vyšší počet stran periodicita 12x - 14x ročně
C	1997-2009 (2010?) stabilní „moderní Čtyřlístek“; vysoký poměr panel/strana (okolo 7,5), větší formát periodicita 14x - 20x ročně

Dalším sledovaným prvkem je bublina. Než se ale pustím do samotného srovnávání, vzhledem k obsáhlosti následujícího srovnávání, krátce připomenu co to bublina je a jakou roli v komiksu zastává. Bublina, obláček, speech balloon je místo, kde jsou zaznamenávány promluvy postav.

Připomenu, že ne všechny komiksy nutně obsahují bubliny, existují i komiksy němé, popřípadě komiksy, kde je text vepsán přímo do viněty. Čtyřlístek je však v tomto směru typický, používá bubliny jako zprostředkovatele promluvy komiksových postav.

6.3 Počet bublin na straně

Nejnižší počet bublin na jedné straně v roce 1980 dosahuje čísla 5, nejvyšší pak čísla 15. Když počet bublin zprůměruji tak, abych dosáhla finálního čísla za celý rok, dosáhnu čísla 9,5. Stejně jsem postupovala i s komiksy z roku 2000. Nejmenší počet bublin na jedné straně je 5. Naopak nejvyšší naměřený počet je 16. Spočítám-li průměr z celého roku, zjistím, že na jedné straně je průměrně 11,2 bublin. Počet bublin tudíž vzrostl od roku 1980 do roku 2000 o přibližně 1,5 bublin na stranu.

6.4 Celkový počet bublin v jednom příběhu

Podobně jako v předchozích kategoriích i nyní jsem postupně sečetla bubliny v každém příběhu a následně vypočítala průměr. V roce 1980 byl nakreslen příběh s 66 bublinami, což je nejmenší naměřené číslo. Naopak komiks, který byl bublinami nasycen nejvíce, jich obsahoval 93. Průměrný počet bublin v příběhu v roce 1980 je 76,8. Celkový součet bublin ve všech číslech vydaných v roce 1980 je 615.

V roce 2000 je nejmenší naměřený počet bublin v příběhu 93, nejvyšší pak 158. Průměrný počet bublin v příbězích je 107. Celkový počet nakreslených bublin v příbězích Čtyřlístku, vydaných v roce 2000 je 1605.

Z výsledků je patrné, že s odstupem dvaceti let, se bublinová nasycen Čtyřlístku téměř ztrojnásobila.

6.5 Počet barevných bublin v jednom příběhu

Dalším kritériem, podle kterého oba ročníky Čtyřlístku srovnávám, je barevnost bublin. Většina Německových bublin je totiž napsána černým hůlkovým písmem. Spočítala jsem, kolik barevných bublin se v komiksu vyskytuje. Do celkového součtu zahrnuji i ty bubliny, které jsou jen napůl barevné a i ty, které mají barevně odlišenou třeba jen část výpovědi.

V roce 1980 měl komiks nejméně 2 barevně odlišené bubliny, nejvíce pak bylo naměřeno 12 barevných bublin v jednom příběhu. Průměrný počet barevných bublin v jednom příběhu je 5,8. Během celého roku 1980 bylo v komiksech Čtyřlístku dohromady nakresleno 47 barevných bublin.

Naproti tomu v roce 2000 byly vydány časopisy, v nichž nebyla ani jedna bublina barevně odlišena od ostatních. Nejvyšší počet barevných bublin v daném roce je 11 v jednom příběhu. Průměrný počet bublin v jednom příběhu, které byly v roce 2000 barevně odlišeny od ostatních je 3,2. Celkový počet barevných bublin v roce 2000 činí 49. Z měření tak jasně vyplývá, že rok 1980 byl na barevné bubliny v příbězích bohatší v jednotlivých příbězích, celkový počet barevně odlišených bublin je ale vyšší v roce 2000.

6.6 Počet bublin vyjadřující citoslovce, otazníky apod.

V této kategorii jsem spočítala všechny bubliny, které obsahují pouze jednoslovné vyjádření a to většinou citoslovce, sloužící k přiblížení nálady, pocity, zvuku. Do této skupiny jsem také zařadila všechny bubliny, které v sobě mají pouze interpunkční znaménka, otazníky a vykřičníky.

V roce 1980 se v každém příběhu našla alespoň jedna taková bublina. Příběh s nejvyšším počtem zmiňovaných bublin jich pak obsahuje 7. Průměrně se tedy vyskytuje 3,6 sledovaných bublin v jednom příběhu Čtyřlístku. Dohromady za celý rok jich bylo do příběhů vloženo 29.

V roce 2000 však bylo hned několik příběhů, ve kterých nebyla ani jedna taková bublina. Konkrétně v šesti příbězích z roku 2000 se zmiňovaná bublina neobjevila ani jednou. Nejvyšší počet sledovaných bublin měl příběh se sedmi takovými bublinami. Průměr roku 2000 je 1,3 těchto bublin v příběhu. Sečtu-li všechny speciální bubliny z celého roku, dojdou k tomu, že jich bylo nakresleno 19. Výsledkem je tedy zjištění, že později vydávané časopisy dosahují pouze dvoutřetinové nasycení zmiňovaných bublin oproti minulosti.

6.7 Bubliny zakončené tečkou

Při svém pozorování jsem narazila na zvláštní jev, který jsem se teprve později rozhodla zařadit mezi ostatní kritéria srovnávání grafiky Čtyřlístku ve sledovaných letech. Při čtení příběhů Čtyřlístku jsem si všimla, že většina sdělení v bublinách je zakončena otazníkem nebo vykřičníkem. Rozhodla jsem se tedy spočítat ony výjimky, které naopak končí tečkou. Tady jsou výsledky.

V roce 1980 byl vydán příběh, který obsahoval pouze 3 bubliny zakončené tečkou. Naproti tomu příběh, který měl takovýchto bublin nejvíc, jich měl 13. Průměrný počet bublin, které nekončily otazníkem ani vykřičníkem je 7,8 na jeden příběh. Celkově bylo podobných bublin v roce 1980 publikováno 63.

V roce 2000 měl taktéž každý příběh Čtyřlístku alespoň jednu takto specifickou bublinu. Nejvíce jich bylo v jednom příběhu použito 8. Průměrný počet obdobných bublin v jednom příběhu Čtyřlístku je 3. V roce 2000 je celkový počet bublin, které končí tečkou 48. Je tedy zřejmé, že autoři používali v roce 1980 více bublin, které byly zakončené tečkou. Blíže k současnosti volily obvyklý způsob ukončení jedné výpovědi a to za pomoci otazníků a vykřičníků.

6.8 Vyobrazení času pomocí cedule

Čas je ve Čtyřlístku zobrazován dvěma různými způsoby. Tím prvním z nich je prosté napsání časového údaje na ceduli, která bývá zpravidla umístěna v levém horním rohu viněty. V roce 1980 byl čas pomocí nápisu zobrazen jen 6x a všechna časová zobrazení navíc byla v jediném čísle. V roce 2000 byla cedule popisující čas použita ve čtyřech číslech, dohromady byly tyto cedule čtyři. Ročník 1980 byl tedy na explicitní vyjádření času bohatší než ročník 2000.

6.9 Vyobrazení času kresbou

Druhým možným způsobem, jak čas v komiksu zobrazit je, namalovat jej. Za pomoci hodin nebo noční oblohy je čtenáři jasné, v jaké denní době se děj odehrává, aniž by to autor musel explicitně napsat. V roce 1980 autor čas pomocí obrazu vyjádřil pouze ve dvou číslech dohromady 7x. V roce 2000 byl časový údaj zakreslen 10x v pěti vydáních komiksu. Na rozdíl od předchozího výsledku je v roce 2000 obvyklejší užití obrázkového zobrazení času než v roce 1980.

6.10 Viněty zobrazující děj odehrávající se v interiéru

V roce 1980 byly vydány hned dvě čísla, ve kterých se celý děj příběhu odehrával vevnitř. Komiks, jehož příběh se odehrával většinou vevnitř, měl těchto vinět 33. Průměr z roku 1980 ukazuje, že každý příběh měl 12,7 vinět, jejichž děj se odehrával v interiéru. Celkový počet obrázků zobrazujících interiér je 102.

V roce 2000 nebyl vydán ani jeden příběh, který by se odehrával pouze venku. Na rozdíl od roku 1980 má každý vydaný příběh alespoň nějaké viněty zobrazující interiér, nejméně však 5. Naopak nejvíce, totiž 92 interiér zobrazujících vinět, má příběh v pořadí šestý. V roce 2000 bylo v každém čísle nakresleno průměrně 40 vinět zobrazujících vnitřek. Celkový počet za celý rok pak dosahuje čísla 608. Z výsledku je jasné, že děj odehrávající se uvnitř byl v roce 2000 popisován téměř šestinásobně vícekrát, než v roce 1980.

6.11 Viněty zobrazující děj odehrávající se v exteriéru

V roce 1980 se v každém vydaném čísle objevilo nejméně 5 vinět, popisujících exteriér. Nejvíce venkovních vinět měl příběh s 41 takovými obrázky. Průměrný počet sledovaných obrázků v jednom příběhu v daném roce je 26,5. Celkový počet vinět, které zobrazují děj odehrávající se v exteriéru, za rok 1980 je 212.

V roce 2000 je nejnižší použitý počet sledovaných vinět v jednom příběhu 6. Nejvíce takových vinět, totiž 59, obsahoval v pořadí devátý vydaný příběh toho roku. Po vypočítání aritmetického průměru dojdeme k závěru, že každý příběh z roku 2000 obsahoval 29,8 pozorovaných vinět. Dohromady bylo v příbězích Čtyřlístku, vydaných v roce 2000, nakresleno 447 vinět zobrazujících exteriér.

Z výsledku je patrné, že autoři v pozdější době upřednostňovali, aby se děj Čtyřlístku odehrával venku.

Je jasné, že v roce 2000 bylo v příbězích použito několikanásobně více obrázků než v roce 1980, tudíž z pozorování nemůže vyjít, že ten či onen rok byl na viněty týkající se interiéru/exteriéru obsáhlejší nebo naopak, neboť je jasné, že v obou kategoriích vždy vyjde

výsledek stejný a to, že rok 2000 je bohatší na oba typy sledovaných vinět.

6.12 Příběhy odehrávající se v létě/zimě

V roce 1980 se sedm z osmi vydaných příběhů odehrávalo v létě, děj jediného příběhu se tedy odehrával v zimě. V roce 2000, kdy bylo vydáno patnáct příběhů Čtyřlístku, se 12x děj odehrával v létě a 4x v zimě.³

6.13 Oblečení hlavních postav

V následující kategorii jsem se zaměřila na vzhled hlavních postav. Konkrétně jsem spočítala, kolikrát se v jednotlivých příbězích převlékli, respektive kolikrát jim autor nakreslil jiné než obvyklé oblečení. Za normální vzhled jsem brala předlohu, kterou naleznete v přílohách. Viz. Obrázek č. 1. Za normální tedy považuji, když má Myšpulín modré pruhované kalhoty, bílou vázanku, fialového motýlka a červené sako. Bobík obvykle nosí žluté kalhoty a zelené triko, Pind'a má červené kalhoty a na ně přidělanou jednu kšandu a pro Fifinku jsou typické růžové šaty s bílými volány a žlutá mašle na hlavě.

Za změnu vizáže jsem nepovažovala přidání módních doplňků jako brýle, kabelka, batohy, šnorchl a podobně. Naopak jsem počítala, kolikrát se jednotlivé postavy převléknou do pyžama, vymění letní oblečení za zimní, mají na sobě karnevalové masky aj.

Při svém sledování jsem postupovala tak, že jsem nejprve zaznamenala, kdo a kolikrát se v jednotlivých příbězích převlékal. Následně jsem sečetla, kolikrát se převlékala každá postava ve všech příbězích v daném roce. V roce 1980 změnila Fifinka oblečení dohromady 4x, Bobík 6x, Myšpulín 3x a Pind'a 4x. Můžeme tedy říct, že autor hlavním postavám Čtyřlístku v roce 1980 celkem 17x změnil vizáž. V roce 2000 se Fifinka převlékla 9x, Bobík 6x, Myšpulín 7x, Pind'a 4x. V roce 2000 si hlavní postavy příběhu oblékly celkem 26 různých obleků. Z výsledků tedy plyne, že v roce 2000 se Fifinka, Myšpulín, Bobík a Pind'a převlékli vícekrát než v roce 1980.

Zajímavostí, která z pozorování vyplynula, je počet příběhů, ve kterých se žádná z postav nepřevlékla ani jednou. V roce 1980 byl pouze jediný příběh, kde všechny postavy zůstaly nezměněny. V roce 2000 bylo takových příběhů pět.

6.14 Barevnost nadpisů

McCloud tvrdí, že barva v komiksu se používá pro větší realnost, zároveň však poukazuje na finanční a technickou náročnost při výrobě barevných komiksů. (McCloud 2008: 192) Já jsem se nezaměřovala na použití barev v celém komiksu, ale sledovala jsem barevnost

³ V jednom z příběhů se objevila tematika léta i zimy, proto součty dávají ve výsledku vyšší počet než je počet vydaných příběhů.

nadpisů. Spočítala jsem, kolik jich autoři udělali jednobarevných a kolik vícebarevných.

V roce 1980 byly všechny nadpisy vydané v příbězích Čtyřlístku jednobarevné. V roce 2000 bylo jednobarevných nadpisů 6, těch vícebarevných bylo 9. Více jednobarevných tudíž bylo nakresleno v roce 1980, vícebarevných bylo více v roce 2000.

6.15 Počet vedlejších postav v příběhu

V této kategorii jsem se zaměřila na počet vedlejších postav. Spočítala jsem všechny postavy, se kterými se čtenář v příběhu setkal. Do celkového počtu jsem nepočítala hlavní postavy tj. Fifinka, Bobík, Myšpulín, Pind'a. Vzhledem k tomu, že i samotné hlavní postavy jsou zvířata, nedělala jsem rozdíl v tom, jestli se jedná o lidi, zvířata nebo pohádkové bytosti.

V roce 1980 se v každém příběhu objevila alespoň jedna vedlejší postava. Nejvíce, totiž 20, vedlejších postav, které vystupovaly v jednom příběhu, jich bylo v pořadí druhém vydaném příběhu. Průměrně jich bylo 9 v jednom příběhu, dohromady pak za celý rok 1980 72.

V roce 2000 bylo v každém Čtyřlístku alespoň 5 vedlejších postav, nejvyšší počet v jednom příběhu dosahuje čísla 25. Po zprůměrování výsledek ukazuje, že v jednotlivých příbězích je 12,5 vedlejších postav. Celkem jich v roce 2000 do příběhů Čtyřlístku zařadili 185. Vedlejších postav přibylo s odstupem 20 let téměř trojnásobně.

7 Závěr

V závěru práce shrnu výsledky získané z praktické části mé bakalářské práce. Jednotlivé kategorie porovnám s tím, co jsem psala v teoretické části, zhodnotím, zda se teorie potvrdila v praxi nebo zda se autorův subjektivní způsob práce při tvorbě komiksu s teoretickými informacemi neztotožňuje. Z celkového shrnutí bude jasné, v čem se oba ročníky Čtyřlístku od sebe liší, který z nich dominuje ve zkoumaných kategoriích a naopak který je z pohledu zkoumaných prvků minoritní.

Na začátku praktické části práce jsem se zaměřila na viněty, jejich počet na straně a dále také na jejich počet v jednotlivých příbězích. Hned na začátku kapitoly o grafickém srovnání Čtyřlístku uvádím, že Kořínek ve své knize uvádí důvody, proč délka komiksu, respektive počet vinět neovlivňuje dějovou komplexnost příběhu. „Každý komiks je z podstaty svébytným uměleckým dílem, jehož konstruovanost se řídí autorskými rozhodnutími a vnitřní gramatikou »média.« (Kořínek 2012: 205) Na závěr své úvahy však připouští, že za daných okolností se i s tímto názorem ztotožňuje. „Ve vybraných, uvážlivě definovaných a korpusovou analýzou ověřených případech lze takovou tezi uplatňovat.“ (Kořínek 2012: 205) Vztah mezi dějovou nasyceností a počtem vinět jsem sice nezkoumala, ale připustíme-li, že je tato myšlenka pravdivá, vyplývá nám z toho následující zjištění. Výpočty, které jsem provedla ukázaly, že v roce 1980 bylo na jedné straně průměrně 4,8 vinět, kdežto v roce 2000 jich bylo 7,4. Stejná úměra platí i pro počet vinět v celém příběhu. V roce 1980 jich bylo v příbězích Čtyřlístku nakresleno celkem 314, o dvacet let později se jejich počet více než ztrojnásobil na číslo 1056. Budeme-li tedy teorii o přímé úměře mezi počtem vinět a dějovou nasyceností považovat za pravdivou, z výsledků vyplývá, že Čtyřlístky vydané v roce 2000 jsou obsahově plnější.

Další kategorie, kterým jsem se věnovala, se týkaly bublin. Tyto *obláčky*, do nichž jsou zaznamenávány jednotlivé promluvy postav, jsem zkoumala v pěti různých kategoriích. Na začátku jsem počítala bubliny na jednotlivých stranách a později i jejich počet v celém příběhu. Nyní je budu srovnávat s tím, k čemu jsem došla v rámci počítání vinět, abych potvrdila nebo vyvrátila Groensteenovu teorii o tom, že mezi vinětou a bublinou existuje hierarchie, kdy bublina je vinětě podřízena. Toto tvrzení dokládá skutečností, že viněta bez bubliny se vyskytovat může, ale bublina bez viněty nikoli. (Groensteen 2005: 88) Logicky by tedy mělo vyjít, že počet bublin bude nižší než počet vinět. Jak jsem již uvedla výše, v roce 1980 bylo na jedné straně průměrně 4,8 vinět, v celém roce pak napočítaných vinět bylo 314. V roce 2000 bylo průměrně 7,4 vinět na stránce, v průběhu celého roku dosáhlo číslo hodnoty

1056. Průměrný počet bublin zobrazených na jedné stránce činí v roce 1980 9,5. V celém roce jich bylo nakresleno 615. O dvacet let později je průměrný počet bublin na stránce 11,2 v rámci celého roku 2000 jich bylo napočítáno 1605. Počet bublin je vyšší než počet vinět. Zkoumaná teorie ovšem není vyvrácena, neboť nebylo řečeno, že jedna viněta může obsahovat více bublin. Naopak je potvrzena, neboť při svém zkoumání jsem narazila na viněty, které neobsahovaly žádnou bublinu, ale nenašla jsem bublinu, která by se v příběhu figurovala samostatně, tj. bez viněty. Toto ověření teorii potvrzuje, a to i přes to, že naměřený počet bublin je v obou sledovaných ročnících vyšší.

Další kritéria, podle kterých jsem bubliny vy Čtyřlístku srovnávala, vyplynuly ze samotného autorova subjektivního stylu výroby komiksu. Pro Čtyřlístek jsou typické oválné obláčkovité bubliny, do nichž je text vepsán černým hůlkovým písmem. Spočítala jsem tedy ty bubliny, které se od normálu lišily ať už barvou či jiným netypickým způsobem. Pozorováním jsem došla k tomu, že v roce 1980 autoři barevně oddělili 47 bublin, v roce 2000 pak bylo takových bublin 49. Pokud výsledky přepočtu na procenta, výsledky ukazují, že v roce 1980 tvořily zkoumané bubliny 7,7 % z celkového počtu. V roce 2000 je procentuální výsledek zhruba o polovinu nižší, konkrétně odlišných bublin je 2,9%. Další specifickou skupinu bublin tvoří takové, které nevyjadřují děj, ale zachycují náladu, emoci a podobně. Nejčastěji za pomoci citoslovce, otazníku a podobných znaků, autoři v roce 1980 nakreslili 29 takových bublin, to je 4,7%. V roce 2000 jich pak bylo 19, tedy 1,1% z celkového počtu bublin. Další, velmi kuriózní, kategorií bublin jsou takové, jejichž text je zakončený tečkou. Většina čtenářů si při čtení Čtyřlístku ani neuvědomí, že většina textu, která je v bublinách zaznamenána je ukončena vykřičníkem nebo otazníkem. Protože je takto zaznačena většina, soustředila jsem se naopak na ty, které končí tečkou, případně třemi. Při bližším zkoumání jsem došla k tomu, že v roce 1980 bylo v příbězích Čtyřlístku vydáno celkem 63 bublin, které byly zakončené tečkou. Toto množství představuje 10,3% ze všech bublin. V roce 2000 jich autoři do příběhů zařadili 48, v přepočtu na procenta tedy 3% bublin byly zakončené tečkou.

Přestože se teorii zobrazení času v komiksu nevěnuji, připadá mi vhodné, alespoň krátce odprezentovat výsledky zkoumaných způsobů vyobrazení času ve Čtyřlístku. Autoři Čtyřlístku ve svých příbězích zobrazují čas dvěma různými způsoby. Tím prvním, méně frekventovaným způsobem je cedule, která explicitně vyjadřuje, která část dne právě probíhá nebo kolik je hodin. V roce 1980 bylo takových cedulí použito 6, v roce 2000 byly 4.

Druhá možnost, která se autorům nabízí je časový údaj nakreslit, například místo cedule s nápisem noc, autor nakreslí noční oblohu. Tuto formu si autoři Čtyřlístku zvolili, neboť výsledek zkoumání ukazuje, že v roce 1980 byl čas podobně zobrazený celkem 7x, v roce 2000 pak 10x.

Dále jsem se zabývala tím, co je obsahem viněty, kde se děj odehrává. Soustředila jsem se na to, zda autor volil interiér nebo exteriér a zda se děj odehrává v letních nebo spíše zimních měsících. Z pozorování vyplynulo, že počet vinět popisujících exteriér se od roku 1980 za dvacet let zdvojnásobil, v případě interiéru se rozdíl během dvaceti let až šestinásobně zvětšil. V případě pozorování ročního období jsem došla k závěru, že v obou sledovaných ročnících dává autor přednost ději, který se odehrává v létě.

Důležitým prvkem komiksu je jeho barevnost popřípadě nebarevnost. Čtyřlístek je celý barevný, černobílé obrázky do komiksu nejsou řazeny vůbec. Barevné jsou i nadpisy, které uvádí jméno daného příběhu. Zatímco v roce 1980 byly všechny nadpisy jednobarevné, v roce 2000 bylo jednobarevných nadpisů 6 a vícebarevných 9. „Vnějšíkové vlastnosti barvy budou i nadále přitahovat čtenáře víc, než to umí černobílá díla.“ (McCloud 2008: 192) Budeme-li předpokládat, že McCloud mluvil o více barvách a ne pouze o jedné, můžeme říct, že nadpisy v roce 2000 jsou pro čtenáře Čtyřlístku zajímavější a více je poutají, než ty, které byly použité v roce 1980.

Na začátku práce, když se snažím definovat co to je komiks, uvádím šest způsobů, kterými Groensteen popírá dvě teze, které v definicích komiksu bývají klíčové. Jednou z nich je výskyt aspoň jedné identifikovatelné postavy v toku. Čtyřlístek má tyto postavy hned čtyři. Groensteen tvrdí, že pokud je grafické zpracování upraveno, dojde k narušení stálosti stěžejních postav. V roce 1980 autoři celkem 17x změnili vizáž hlavních postav, v roce 2000 tak učinili 26x. Vždy však byly hlavní postavy jasně identifikovatelné. Fifinka, Myšpulín, Pind'a a Bobík jsou ukázkou toho, jak i v průběhu 20 let můžou postavy zůstat stejné. Jsou tedy důkazem toho, že i když občas změni oblečení, čtenář je snadno rozpozná i tak. Jejich neměnnost je jedním z prvků, jež samotný komiks definují.

Kromě hlavních postav se ve Čtyřlístku objevuje i velké množství vedlejších postav, které vystupují v příbězích jen párkrát, některé dokonce pouze jednou. V roce 1980 bylo krom čtyř hlavních postaviček v příbězích Čtyřlístku 72 vedlejších postav, o dvacet let později jich bylo 185.

Závěrem bych chtěla připomenout, že všechny zkoumané kategorie potvrdily to, co bylo napsáno v teoretické části práce. Žádný z výsledků nebyl v rozporu s tím, co bylo napsáno o teorii komiksu. Obecně by se dalo shrnout, že příběhy, vydané v roce 2000 byly početnější, delší, obsahovaly více vinět i bublin. Byly barevně nasycenější a v příbězích se vyskytovalo mnohem více vedlejších postav než před dvaceti lety. S postupem doby a tudíž i technologie se vynálezům Čtyřlístek přizpůsoboval. V novějších příbězích se Čtyřlístek ocital v situacích, které by před 20 lety nezažil. Postavičky také častěji měnili svůj úbor, spolu s postupem moderní doby můžeme Čtyřlístek vidět s telefonem, za počítačem nebo při potápění.

Hlavní cíle práce, které jsem předeslala v úvodu na straně šest, jsem tedy splnila. Práce představuje teorii komiksu, charakterizuje jej, popisuje co to je Čtyřlístek a také porovnává jeho grafické zpracování. Čtenář tudíž nalezne odpovědi na otázky, které jsem avizovala v úvodu. Rozdíly mezi ročníky Čtyřlístku lze vykládat různými způsoby. Já se domnívám, že zjištěné údaje jsou odvoditelné od narůstající periodicity. Fakt, že se počet vydaných příběhů v rozmezí 20 let téměř zdvojnásobil, napovídá i rostoucímu počtu stran, tedy i vinět a bublin. Výsledky práce tudíž nejsou překvapující, potvrzují, že zájem o Čtyřlístek neměl klesající tendenci, nýbrž pružně reagoval na zvětšující se poptávku právě zmiňovanou vyšší periodicitou, počtem stran apod.

Práce může sloužit jako prvotní nastínění situace, kterou je možno dále zkoumat. S odstupem několika let, je možné srovnávat ročník 2000 s příběhy vydávanými v současnosti a potvrdit nebo naopak vyvrátit teorii o tom, zda obliba Čtyřlístku stále roste spolu s periodicitou a obsahovou i grafickou nasyceností Čtyřlístku.

8 Seznam literatury

- GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu, Brno: Host, 2005
- MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu, Brno: BB/art, 2008
- FORET, Martin. KOŘÍNEK, Pavel. PROKŮPEK, Tomáš. JAREŠ, Michal. Studia komiksu: možnosti a perspektivy, Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, Edice studia komiksu
- BHASKARANOVA, Lakshmi. Design publikací, Praha: Slovart, 2007
- AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. Typografie: grafický design, Brno: Computer Press, 2010
- MILLER, Ann. Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French- language comic strip, Bristol: Intellect Books, 2007
- Mladá fronta dnes, Praha: Mafra, a.s., 1998, 34
- Deník, Praha: Vltava-Labe-Press, a.s., 2008/2
- NĚMEČEK, Jaroslav. ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. Báječné příběhy Čtyřlístku 1979-1982, Praha: Čtyřlístek, 2006
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 295(1)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 296(2)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 297(3)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 298(4)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 299(5)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 300(6)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 301(7)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 302(8)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 303(9)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 304(10)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 305(11)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 306(12)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 307(13)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 308(14)
- Čtyřlístek, Praha: Čtyřlístek, 2000, 309(15)

9 Seznam tabulek

- Tabulka 1. Formátová statistika časopisu Čtyřlístek (výběr)
- Tabulka 2. Charakterizace základních materiálových podtypů seriálového Čtyřlístku

10 Seznam příloh

- Obrázek č. 1- ukázka titulní strany Čtyřlístku z roku 1980
- Obrázek č. 2- ukázka strany ve Čtyřlístku z roku 1980
- Obrázek č. 3- ukázka titulní strany Čtyřlístku z roku 2000
- Obrázek č. 4- ukázka strany ve Čtyřlístku z roku 2000

11 Přílohy

Obrázek č. 1:





NAPSALI HANA A JOSEF LAMKOVÍ

NAKRESLIL JAROSLAV NĚMEČEK

SILVESTROVSKÁ NOG



Obrázek č. 4:

